

บทความวิจัย (ก.ค. – ธ.ค. 2561)

สถานการณ์และผลกระทบที่เกิดจากการพนันในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชูชีพ ประทุมเวียง อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 34000

E-mail : Chucheep138@hotmail.com

ดร.ชญาดา ดานวงศ์ อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
ว่าที่ ร.ต.หญิง สุภัชญา ธาณี อาจารย์ประจำคณะเกษตรศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี**บทคัดย่อ**

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษารูปแบบและการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ของนักศึกษาที่พักในและรอบสถานศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี 2) เพื่อศึกษาความชุกและปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ของนักศึกษาที่พักในและรอบสถานศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 3) เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นการพนันของนักศึกษาที่พักในและรอบสถานศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 4) เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันนักพนันหน้าใหม่ และลดผลกระทบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 554 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย กลุ่มเป้าหมาย สัมภาษณ์เชิงลึก อาสาสมัครนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 12 คน สนทนากลุ่ม อาสาสมัครนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม ประมาณค่า 5 ระดับ ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.89 ค่าความเชื่อมั่นที่ 0.95 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เครื่องมือแนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึก/สนทนากลุ่ม ข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์เชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบและการเล่นการพนันประเภทต่างๆ 1.1 เกม ลักษณะการเล่นออนไลน์ 1.2 ฟุตบอล เล่นออนไลน์ ผ่านเว็บไซต์ และไม่ออนไลน์คือเล่นที่โต๊ะฟุตบอล 1.3 คาสีโน เล่นออนไลน์ มีวิดีโอ live 1.4 หว่ย การเล่นหว่ยใต้ดิน ลักษณะการเล่น คือ ส่งเลขให้เจ้ามือผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือโทรซื้อ หว่ยออนไลน์ เล่นหว่ยหุ้น เล่นตามตลาดหุ้น 1.5 การค้าชิงโชคหรือลุ้นรางวัล ชิงโชคที่ตน ญาติ พี่น้องหรือเพื่อนเข้าร่วมลุ้นรางวัล การซื้อสินค้าเพื่อลุ้นรางวัล การส่งเอสเอ็มเอสลุ้นรับรางวัล 2) ความชุกของการเล่นการพนันออนไลน์ พบ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 17.5 ส่งข้อความร้อยละ 18.8 เล่นเกม/การพนันออนไลน์ทุกวัน โดยใช้ช่วงเวลาเล็กน้อย ระยะเวลาในการเล่นอย่างน้อยประมาณ 1-2 ชั่วโมง ถึง 4-5 ชั่วโมง เล่นนานสุดต่อเนื่อง 2-3 วันโดยไม่นอน การส่งข้อความสั้นเพื่อชิงโชคหรือลุ้นรางวัล พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 18.8 ส่งข้อความ ส่วนความถี่ของการส่งข้อมูลพบว่า ส่งทุกวันมากที่สุดร้อยละ 61.5-94.8 3) ผลกระทบจากการเล่นการพนันของนักศึกษา ด้านบวก เช่น มีทั้งด้านเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ สนุกสนาน อารมณ์ดี ผลเสีย มีรายงาน เช่น เสียสุขภาพ พักผ่อนน้อย ไม่เต็มที่กับการเรียนฯ

ผลกระทบในมหาวิทยาลัย การเกิดเครือข่ายนักศึกษา อาจารย์มหาวิทยาลัยร่วมกัน เกิดการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพกิจกรรม โครงการ งานวิจัย การบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน ผลกระทบระดับจังหวัด เกิดเครือข่ายองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาชน และภาคการศึกษา มีการนำเสนองานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของร่างแผนยุทธศาสตร์จังหวัด 3 ปี 4) แนวทางในการป้องกันนักพนันหน้าใหม่ และลดผลกระทบ มีข้อเสนอ เช่นการสร้างความตระหนักรู้ถึงผลเสียต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต เสียเงิน ฯ

คำสำคัญ: การพนันออนไลน์, นักศึกษา, ปัจจัยในการเล่นการพนัน พฤติกรรมเกี่ยวกับการเล่นการพนัน, ทักษะคิดเกี่ยวกับการเล่นการพนัน, ข้อมูลข่าวสาร HE 602007

Received: September 21, 2018, **Accepted** September 30, 2018

Situation and Affecting towards Gambling of Student in Ubon Ratchathani Rajabhat University

Chucheepratumviang, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University,

E-mail: Chucheepr138@hotmail.com

Chayada Danuwong, Ubon Ratchathani Rajabhat University

Acting Sub Lt. Suphatchaya Thani, Ubon Ratchathani Rajabhat University

Abstract

This study aimed to 1) Investigate forms and different types of gambling of students staying in and around the Ubon Ratchathani Rajabat University, bonratchathani province; 2) explore frequency and factors affecting different types of gambling of students staying in and around the Ubon Ratchathani Rajabat University; 3) study impact of gambling on students staying in and around the Ubon Ratchathani Rajabat University; and 4) be a guideline for prevention of new gamblers and mitigation of the gambling impact. The samples included 554 Ubon Ratchathani Rajabat University students, gained through simple random sampling technique. The in-depth interview sample group was 12 volunteered students and the group discussion sample group was 11 volunteered students. The instruments were the 5-point Likert scale, with the reliability and validity value of 0.89 and 0.95, respectively, and the in-depth interview guide/focus group guide. The descriptive statistics such as percentage, mean, and standard deviation were used to analyze the quantitative data. The qualitative data were analyzed descriptively.

Results showed that 1) Forms and types of gambling involved 1.1 Game Playing Style: online 1.2 Soccer—online through websites; playing onsite offering

the services such as at a soccer betting table 1.3 Casino: Playing—online with live VDO 1.4) Lottery Playing Style: illegal lottery by sending numbers through the Internet to host/banker of the gamble, or called the host; Online lottery- stock market lottery 1.5 Sweepstake Trade: their siblings and they had played including buying for a sweepstake chance, sending SMS to win an award 2) Frequencies of online gambling, 17.5 per cent Gambling after hour every day. Time spent in playing was at least 1-2 hours to 4-5 hours, the longest was 2-3 days continually without sleeping. Found that the sample students did sending the SMS 18.8 per cent. For the frequency of sending, the Ubon Ratchathani Rajabhat University mostly sent it every day 61.5-94.8 per cent. 3) Impact of gambling of the students staying in and around the university showed that games/gambling had both positive and negative. On the positive side, for example, there was strengthening emotional development—enjoyable and in good mood. The negative side involved, for example, bad for health, less rest, insufficient study. The impact in the university were student-instructor cluster working collaboratively in building Professional Community, activities, projects, research projects, integration of the issues & project/research in instruction. The impact at the provincial level were Network working of public, private, people's and education organizations and the research was used as a supplement document of a draft of the 3 year provincial strategic plan. 4) Suggestions on ways to prevent new gamblers and impact mitigation, for example , recognition of adverse effects on physical health, mental health and wastes of money.

Keywords: Online gambling, Students, Factors affecting gambling, Gambling behavior, Attitudes toward gambling

คำขอบคุณ : งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจาก มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

บทนำ

การพนันมีมานานในทุกสังคมจนถือได้ว่าการเล่นการพนันนับเป็นหนึ่งในพฤติกรรมของมนุษย์ทุกชนชั้น ทุกเชื้อชาติ ทุกยุคทุกสมัยมาอย่างยาวนานและเป็นเรื่องปกติและกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตในสังคมโลก การเล่นการพนัน หมายถึง การเล่น แข่งขันที่มีการได้เสียทรัพย์สิน เงินทอง ซึ่งก่อผลกระทบต่อตัวผู้เล่นทั้งสองฝ่าย รวมทั้งครอบครัวและสังคม (Aasved, M., 2003) การเล่นที่ปราศจากการควบคุมจะนำไปสู่การป่วยทางจิตเป็นโรคติดการพนัน โดยมีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ชี้ให้เห็นว่าถ้าผู้เล่นไม่สามารถควบคุมตนเองและควบคุมพฤติกรรมการเล่นการพนันของตนเองได้ อาจพัฒนาการไปสู่โรคติดการพนัน (pathological gambling) และจะมีความเสี่ยงต่อการติดการพนันมากขึ้นถ้าเกิดการเล่นและเพาะบ่มตั้งแต่ช่วงวัยรุ่น (Hardoon, K.K. & Derevensky, J.L., 2006) ทั้งนี้ประมาณร้อยละ 4-8 ของนักเล่นพนันเป็นเยาวชนและจะเพิ่มมากขึ้นเป็นร้อยละ 10-15

ในนักพนันวัยผู้ใหญ่ และพัฒนาไปสู่ความรุนแรงทางครอบครัวและสังคมในระยะต่อมา (Winters, K.C., Stingfield, R.D., Botzt, A. & Anderson, N, 2002)

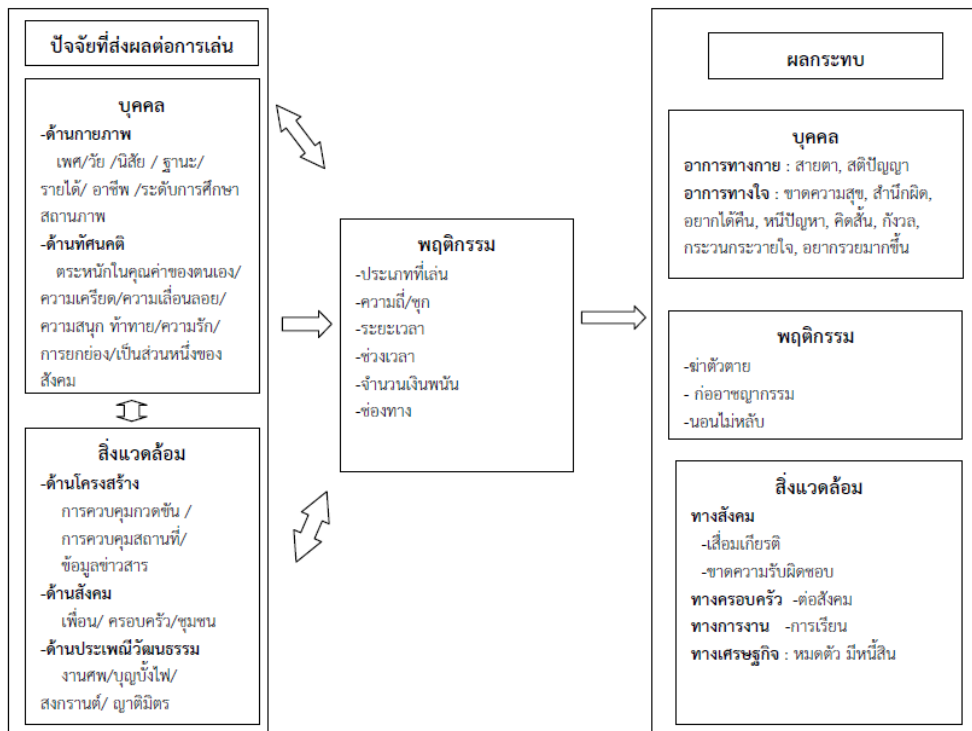
โลกยุคเทคโนโลยีด้านการสื่อสารที่ไร้พรมแดน หรือที่เรียกว่าโลกของอินเทอร์เน็ตนั้น ในด้านหนึ่งมีการพัฒนาการเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ทุกที่ ทุกเวลา จนทำให้วิถีชีวิต ของผู้คนในสังคมจะต้องพึ่งพาหรือเชื่อมโยงกับเครือข่ายของอินเทอร์เน็ตมากขึ้น มีการใช้อีเมล การพูดคุยสื่อสาร การเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายสังคม การสร้างเวทีแสดงความคิดเห็นแบบบล็อก การแลกเปลี่ยนและเข้าถึงข่าวสารแบบต่าง ๆ และยังมีการประยุกต์ใช้งาน แต่ในอีกด้านก็เกิดโทษมากมายเช่นกัน โดยเฉพาะการเล่นพนันออนไลน์และการซื้อสินค้าที่ใช้การชิงโชคเป็นเครื่องมือ ซึ่งเปิดกว้างต่อนักพนันทั้งหลาย และทำให้ผู้คนที่ยากทดลองเล่นพนันผ่านอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ง่าย ๆ โดยไม่ต้องกังวลว่าจะถูกจับกุม ส่งผลให้การพนันออนไลน์เป็นที่นิยมทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ประเทศไทยในปัจจุบันการพนันออนไลน์จัดอยู่ในประเภทการพนันที่ผิดกฎหมายโดยรูปแบบการพนันฟุตบอลออนไลน์ การพนันคาสีโนออนไลน์ การพนันหวยออนไลน์ และการค้าที่ใช้การชิงโชคเป็นเครื่องมือ โดยกลุ่มที่เล่นการพนันออนไลน์มีหลากหลายรวมถึงนักเรียน นักศึกษา การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ทำได้อย่างรวดเร็ว ง่าย และสะดวกผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ทำให้ยากต่อการติดตามกำกับและควบคุม

จังหวัดอุบลราชธานีเองมีหลักฐานจากหลายหน่วยงาน เช่น สถานีตำรวจภูธร คุมประพฤติ จังหวัดที่แสดงถึงสัดส่วนการเล่นการพนันในเยาวชนมากในอันดับต้นของประเทศ อย่างไรก็ตามยังขาดรายงานการวิจัยสถานการณ์ และยังมีช่องว่างเกี่ยวกับในการระบุสาเหตุของปัญหา สถานการณ์เชิงลึกในชุมชน และผลกระทบโดยรวมผลจากการพนัน ดังนั้น การวิจัยเพิ่มเติมเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้เข้าใจปัญหาและสาเหตุในมิติเชิงผลกระทบระดับมหภาคจากพฤติกรรมการเล่นพนัน สถานการณ์โดยภาพรวมของปัญหาการพนันในมิติเฉพาะกลุ่มและผลกระทบทางสังคมจากพฤติกรรมการพนัน ประกอบกับการดำเนินงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังขาดการรวบรวมเครือข่ายการทำงานที่เป็นรูปธรรมและนำมาวางแผนการจัดการป้องกันและลดผลกระทบจากการเล่นการพนันในเยาวชนในจังหวัดในระยะยาวต่อไป ดังนั้นทีมวิจัยร่วมกับมหาวิทยาลัยอุบลราชธานี และโรงเรียนพิบูลมังสาหารภายใต้การสนับสนุนของ สสส. ผ่านมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ โดยการดูแลในฐานะพี่เลี้ยงกลยุธมิตรของมูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน ทำการศึกษาข้อมูลสถานการณ์และผลกระทบการพนัน การพนันออนไลน์และการส่งเสริมการขายด้วยวิธีการเสี่ยงโชคเพื่อเป็นข้อมูลตั้งต้นในการจัดการความรู้และการจัดทำแผนยุทธศาสตร์เพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการเล่นการพนันในเยาวชนในสถานศึกษาระดับต่างๆ ในอนาคต

กรอบแนวคิดในการวิจัย

KKU Res J (GS) 12 (4) : October – December 2012



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษารูปแบบและการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ของนักศึกษาที่พักในและรอบสถานศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี
- 2) เพื่อศึกษาความชุกและปัจจัยที่มีผลต่อการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ของนักศึกษาที่พักในและรอบสถานศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี
- 3) เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเล่นการพนันของนักศึกษาที่พักในและรอบสถานศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี
- 4) เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันนักพนันหน้าใหม่ และลดผลกระทบ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายการวิจัย

ประชากรที่ศึกษา คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ระดับชั้นปีที่ 1 – 5 ใน 11 คณะ ปีการศึกษา 2560 จำนวน 10,180 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย อาสาสมัครนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 554 คน โดยการสุ่มแบบบังเอิญ (accident sampling)

กลุ่มเป้าหมาย โดยวิธี snow ball

- 1) สันทนากลุ่ม อาสาสมัครนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 11 คน
- 2) สัมภาษณ์เชิงลึก อาสาสมัครนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 12 คน

2.เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

2.1 แบบสอบถาม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ ระดับรายได้ จำนวน 15 ข้อ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านลักษณะการเล่นการพนัน 27 ข้อ และผลจากการเล่นการพนัน 20 ข้อ

ส่วนที่ 3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นการพนัน 34 ข้อ

2.2 แนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึก และแนวทางการสนทนากลุ่ม ประเด็นคำถาม 10 ประเด็น

3.การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

3.1 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย ในการดำเนินการสร้างแบบสอบถาม มีขั้นตอนการดำเนินการและพัฒนา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารงานวิจัยร่างแบบสอบถามและปรับปรุงให้มีความครบถ้วน

2) นำแบบสอบถามหรือเครื่องมือเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเนื้อหาและความถูกต้องของภาษา จำนวน 3 ท่าน วิเคราะห์เพื่อหาความตรงด้านเนื้อหา (Content validity)

3) นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ที่มีลักษณะประชากรใกล้เคียงกัน จำนวน 30 คน นำมาวิเคราะห์ความเที่ยง (Reliability) โดยวิธีวิเคราะห์หาสัมประสิทธิ์อัลฟาของ คอนบาค (Cronbach's alpha coefficient)

4) ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ปรับภาษาและข้อความต่างๆ และนำไปพิมพ์ตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลต่อไป

3.2 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1) การตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยหาค่าความสอดคล้องกันระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์ (Index of Corresponding หรือ IOC) ระหว่างข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะ แปลความหมายดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงตามนิยามศัพท์เฉพาะ

0 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงตามนิยามศัพท์เฉพาะ

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ไม่ตรงตามนิยามศัพท์เฉพาะ

จากการประเมินเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านและทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจำนวนอย่างน้อย 3 ครั้งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องด้านเนื้อหา 0.5 ขึ้นไป ทุกหัวข้อ

2) การตรวจสอบความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและมีการวัดตัวแปรแบบช่วง (Ratio) แล้วนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะประชากรใกล้เคียงกันจำนวน 30 คน และนำข้อมูลจากการทดลองใช้มาวิเคราะห์ความเที่ยงตามวิธีการของครอนบาค (Cronbach, 1970: 19) ได้ค่ารวมทุกชุดเท่ากับ 0.89

4.การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลเดือนมกราคม-กุมภาพันธ์ 2561 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.1 ผู้วิจัยขอหนังสือแนะนำตัวจากศูนย์ประสานงาน คณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยและขออนุญาตในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.2 สุ่มรายชื่อกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนเป้าหมาย เป็นรายชุมชน/หมู่บ้าน ในพื้นที่วิจัย

4.3 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยการแนะนำตนเอง ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยและขั้นตอนการตอบแบบสอบถามให้กับกลุ่มตัวอย่าง แจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างตอบและกำหนดเวลา ตอบและเก็บรวบรวมคืน

4.4 เมื่อกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเสร็จแล้ว ผู้วิจัยตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับคืน จนครบตามจำนวน

4.5 นำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างมาให้คะแนน บันทึกข้อมูลและนำไปวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

4.6 สร้างและพัฒนาเครือข่ายนักศึกษาในการเป็นกลไกการขับเคลื่อนการลดผลกระทบจากการพนันในกลุ่มนักเรียนนักศึกษา การจัดกิจกรรมบูรณาการของนักศึกษา โดยได้อาสาสมัครนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เอกภาษาอังกฤษที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการเขียน 3 ภาคเรียนที่ 2/2560 ทำหน้าที่จัดบูธนิทรรศการลดผลกระทบจากการพนันในสถานศึกษา และเก็บรวบรวมข้อมูลจากการจัดบูธนิทรรศการเพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งในการร่างแผนยุทธศาสตร์จังหวัด 3 ปี และเป็นส่วนหนึ่งในการเรียน โดยจัดบูธนิทรรศการในวันที่ 9 มกราคม 2561 (ภาคผนวก ค)

4.7 เชิญชวนองค์กรภาคีหน่วยงานภาครัฐ ประชาชน และการศึกษา เวทีปฏิบัติการจัดทำร่างแผนยุทธศาสตร์จังหวัด 3 ปี โดยมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีซึ่งเป็นเครือข่ายกลไกการขับเคลื่อนการลดผลกระทบจากการพนันในกลุ่มนักเรียนนักศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีเป็นเจ้าภาพ จัดเวทีปฏิบัติการจัดทำร่างแผนยุทธศาสตร์จังหวัด 3 ปี ในวันที่ 9 มกราคม 2561 (ภาคผนวก ง)

5.การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

-ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา

-ข้อมูลเชิงปริมาณ

5.1 การตรวจสอบข้อมูล ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่รวบรวมได้มาตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนสมบูรณ์ของข้อมูล

5.2 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

5.3 ตัวแปรที่เป็นปัจจัยศึกษาและมีการวัดข้อมูลเป็นข้อมูลแจกแจงนับและอันดับ วิเคราะห์เป็นจำนวนและร้อยละ ส่วนข้อมูลต่อเนื่องขึ้นไปวิเคราะห์และนำเสนอเป็นค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พร้อมการประมาณค่าช่วงเชื่อมั่นที่ 95% (95% Confident interval)

5.4 กำหนดระดับนัยสำคัญเพื่อการทดสอบสมมติฐาน (α) ที่ระดับ 0.05

สรุปผลการวิจัย

1. รูปแบบและการเล่นการพนันประเภทต่างๆ 1.1 เกม ลักษณะการเล่น เล่นออนไลน์ 1.2 ฟุตบอล เล่นออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ และไม่ออนไลน์คือเล่นที่โต๊ะฟุตบอล 1.3 คาสีโน เล่นออนไลน์ มีวิดีโอ live 1.4 หว่ย การเล่นหว่ยใต้ดิน ลักษณะการเล่น คือ ส่งเลขให้เจ้ามือผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือโทรศัพท์หว่ยออนไลน์ เล่นหว่ยหุ้น เล่นตามตลาดหุ้น 1.5 การค้าชิงโชคหรือลุ้นรางวัลชิงโชคที่ตน ญาติพี่น้องหรือเพื่อนเข้าร่วมลุ้นรางวัล การซื้อสินค้าเพื่อลุ้นรางวัล การส่งเอสเอ็มเอสลุ้นรับรางวัล

2. ความสุขของการเล่นเกมออนไลน์ พบ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 17.5 ส่งข้อความ ร้อยละ 18.8 เล่นเกม/การพนันออนไลน์ทุกวัน โดยใช้ช่วงเวลาเลิกเรียน ระยะเวลาในการเล่นอย่างน้อยประมาณ 1-2 ชั่วโมง ถึง 4-5 ชั่วโมง เล่นนานสุดต่อเนื่อง 2-3 วันโดยไม่นอน การส่งข้อความสั้นเพื่อชิงโชคหรือลุ้นรางวัลพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 18.8 ส่งข้อความ ส่วนความถี่ของการส่งพบว่า ส่งทุกวันมากที่สุดร้อยละ 61.5 - 94.8

3. ผลกระทบจากการเล่นเกมพนันของนักศึกษา ด้านบวกมีทั้งด้านเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ สนุกสนาน อารมณ์ดี ทางสังคมมีเพื่อนจากหลายประเทศ ทางสมองเพิ่มพูนความรู้ และทักษะภาษาอังกฤษ การคิด การแก้ไขปัญหา มีรายได้จากการขายไอเท็ม รับจ้างเล่นได้เลเวล งานพาร์ทไทม์ในร้านเกมส์ หรือรางวัล ผลเสีย มีรายจ่าย เช่น เสียสุขภาพ พักผ่อนน้อย ไม่เต็มที่กับการเรียน ไม่มีเวลาให้ครอบครัว มีความสามารถในการทำงานน้อยลง เสียสุขภาพจิต หัวร้อน

4) แนวทางในการป้องกันนักพนันหน้าใหม่ และลดผลกระทบ มีข้อเสนอ เช่น การสร้างความตระหนักรู้ถึงผลเสียต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต เสียเงิน ภาระหน้าที่เพิ่มขึ้น มีเป้าหมายในชีวิต มีโปรแกรมโกงเยอะ การบังคับใช้กฎหมายที่จริงจัง หรือมาตรการทางสังคม

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องสถานการณ์และผลกระทบที่เกิดจากการพนันออนไลน์และการซื้อสินค้าที่ใช้การชิงโชคเป็นเครื่องมือในนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี อภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1. รูปแบบและการเล่นเกมพนันประเภทต่างๆ จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่ามีรูปแบบในการเล่นเกมนอนไลน์ที่มีการได้เสียทรัพย์สิน สิ่งของหรือเงินทอง เล่นผ่านหลายช่องทางทั้งในร้านเกมออนไลน์บริเวณรอบที่พัก รอบสถานศึกษาหรือรอบมหาวิทยาลัย บนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลของตัวเอง คอมพิวเตอร์ของสถานศึกษา คอมพิวเตอร์ของหอพัก บนโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ตส่วนตัว โทรศัพท์มือถือหรือแท็บเล็ตของเพื่อนหรือบุคคลอื่น สำหรับการเล่นหวยและสลากกินแบ่งรัฐบาลลักษณะการซื้อมีหลายช่องทางจากเจ้ามือหรือเครือข่ายเจ้ามือ (ยี่ปั้ว) โดยตรง ซื้อผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก เมสเซนเจอร์ เป็นต้น ซื้อจากแผงขาย โทรศัพท์สั่งซื้อโดยตรงหรือส่งคนอื่นซื้อ ผูกคนอื่นซื้อ จากคนเดินขาย อื่นๆ การเล่นเกมพนันบอล โดยแทงกับเจ้ามือโดยตรง โตะพนันบอลหรือเครือข่ายเจ้ามือ (ยี่ปั้ว) แทงบอลผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก ส่งข้อความแทงผ่านเว็บไซต์ โทรศัพท์แทง ผูกคนอื่นแทง การส่งข้อความ เมจเสจ (massage) ผ่านระบบเอสเอ็มเอส (SMS) ในโทรศัพท์มือถือเพื่อร่วมทายผลกีฬา การประกวด แข่งขันต่าง ๆ เพื่อร่วมชิงโชค ลุ้นรางวัลหรือได้รับของกำนัล โดยส่งผ่านช่องทางโทรศัพท์มือถือส่วนตัว โทรศัพท์มือถือเพื่อน โทรศัพท์มือถือพ่อแม่ ผู้ปกครอง โทรศัพท์มือถือใครก็ได้ที่มีโอกาส

ข้อค้นพบข้างต้นได้รับการยืนยันจากผลการสนทนากลุ่ม กล่าวคือ 1) เกมออนไลน์ มีการระบุถึง การเล่นเกมฟรี (เติมเงินและซื้อเกมเล่น) เช่น ROV, Cookie Run, LOL, counter strike, dota, maplestory, เกมเศรษฐี บางเกมซื้อตัวละครเพิ่มพลังเพื่ออัพเลเวล สถานที่เล่น สามารถเล่นได้ทั้งห้องพักที่มีคอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ต หรือร้านเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการ 24 ชั่วโมง 2) ฟุตบอล หรือกีฬาอื่น ลักษณะการเล่นฟุตบอล เล่นแบบออนไลน์ ผ่านเว็บไซต์ เช่น sbobet และไม้ออนไลน์ คือ เล่นที่โต๊ะฟุตบอลเพื่อลงเงิน กีฬาอื่น เช่น มวย บังไฟ 3) คาสีโน ลักษณะการเล่นแบบออนไลน์ มีวิดีโอ live ให้ดูตอนเล่นจริง ๆ ว่ามีตัวตนจริง เช่น ไพ่ บัคคาร่า ไฮโล 4) หวয় ลักษณะการเล่นหวยใต้ดิน คือ ส่งเลขให้เจ้ามือผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือโทรซื้อ ลักษณะการเล่นหวยออนไลน์ คือ การเข้าระบบตามเว็บไซต์ แต่ยังไม่เป็นที่นิยม ส่วนมากเจ้ามือจะเป็นผู้รับซื้อหวয়

และรับเข้ามาในระบบออนไลน์อีกที ลักษณะการเล่นหอยหุ้น เล่นตามตลาดหุ้น เปิดเข้า-12.00 และ บ่ายเปิด 13.00-16.00 น. 5) การค้าชิงโชคหรือลุ้นรางวัล ประเภทการค้าชิงโชคหรือลุ้นรางวัล ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและสนทนากลุ่มแสดงให้เห็นประเภทของการค้าชิงโชคที่ตน ญาติ พี่น้องหรือเพื่อนเข้าร่วมลุ้นรางวัล คือ ลักษณะการเล่นชิงโชค เป็นการซื้อสินค้าเพื่อลุ้นรางวัล เช่น เครื่องดื่มชาเขียว เครื่องดื่มชูกำลัง หรือซื้อโปรโมชันจากร้านเพื่อลุ้นรางวัล เช่น ซื้อโปรโมชันเบียร์ แล้วได้รับสิทธิ์ลุ้นของรางวัลนอกจากนี้มีการส่งฝาเครื่องดื่ม การส่งสลากหรือคู่มือลุ้นรางวัล เช่น รถยนต์ รถมอเตอร์ไซด์ ตัวท่องเที่ยวใน/ต่างประเทศ ทอง หรือสินค้าชนิดเดียวกับสินค้าที่ซื้อ การจับสลากกาชาด การส่งเอสเอ็มเอสลุ้นรับรางวัล เช่น เสื้อ ตุ๊กตา ตัวหนัง/คอนเสิร์ต ข้าวโม่งอินเตอร์เน็ต ลักษณะการเล่นของการซื้อเบอร์ทอง คือการจองเบอร์ ถ้าตรงกับทางร้านกำหนดไว้ก็จะได้รับรางวัล

ประเด็นประเภทการเล่นการพนันของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีในการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับ งานวิจัยเกี่ยวกับประเภทการพนันที่มีผู้นิยมเล่นมากที่สุดในสังคมไทย โดยสังคีต พิริยะรังสรรค์ (2546 : 386) ที่พบเช่นกันว่า ประกอบด้วย หอยใต้ดิน สลากกินแบ่งรัฐบาล หอยอมสิน การพนันในบ่อน หอย ชกส. หอยหุ้น การพนันฟุตบอล กีฬาพื้นบ้าน มวยหรือมวยตู้ จั๊บบี้กี หอยปิงปอง ม้าแข่ง การพนันอินเทอร์เน็ต, สลากจากต่างประเทศ และงานวิจัยของ เสวิน บุณณะหิตานนท์ (2531: 175) เกี่ยวกับการเล่นเกมพนันแบบคาสีโน โดยยกตัวอย่างบาคาร่า ออนไลน์ รูเล็ตออนไลน์หรือเกม ไพ่ประเภทต่าง ๆ ที่ผู้เล่นพนันสามารถเล่นผ่านการถ่ายทอดสดของบ่อนพนันทางอินเทอร์เน็ต และรูปแบบการเล่นที่พบเหมือนกับงานวิจัยของดร.วิชญ วงศ์สินศิริกุล (2554:19-20) ที่พบว่ารูปแบบเกมพนันออนไลน์มี 4 รูปแบบคือประเภททายผลลोटเตอรีออนไลน์ ประเภทการทายผลกีฬา ประเภททายผลเกมพนันแบบในคาสีโน ประเภททายผลการแข่งขันทั่วไป ส่วนเหตุผลในการเล่นคล้ายกับ พิจิตรา ศุภสวัสดิ์กุล (2555: 6-7) ที่พบว่าปัจจุบันบ่อนการพนันยังมีการปรับตัวเพื่อขยายฐานผู้เล่นหน้าใหม่เข้าสู่ธุรกิจการพนัน โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่นิยมเล่นไอทีและชอบเล่นหรือชมฟุตบอลเป็นกิจวัตร โดยได้รับแรงกระตุ้นสำคัญจากการการเผยแพร่ข่าวสารเรื่องการพนันของสื่อมวลชน อาทิ หนังสือพิมพ์กีฬา ที่มักนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสถิติและบทวิเคราะห์การแข่งขัน ขณะที่สื่อโทรทัศน์ก็สร้างความตื่นเต้น เร้าใจแก่ผู้ชมด้วยการวิเคราะห์ทำนาย แสดงความคิดเห็นก่อนเริ่มแข่งขันหรือพักครึ่งเวลาโดยไม่ลืมทั้งท้ายให้ทายผลการแข่งขันผ่านระบบเอสเอ็มเอส (วิชญ วงศ์สินศิริกุล, 2554:19-20)

ประเด็นผู้เล่นพนันร่วมด้วยที่พบในการวิจัยครั้งนี้สนับสนุนงานวิจัยเชิงประจักษ์ในต่างประเทศ โดย พบว่าว่าการเริ่มเล่นการพนันของเยาวชนเริ่มเล่นเมื่อตอนเรียนระดับประถมศึกษา และพฤติกรรมอยากรู้อยากลองเกิดขึ้นต่อเนื่องในช่วงวัยรุ่นและพัฒนาวิธีการเล่นจากกลุ่มเพื่อนในโรงเรียน (Ladouceur, Dube, & Bujold, 1994; Korn.et.al, 2003) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Brown (1988: 218) ที่ศึกษาอิทธิพลของเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นการพนัน และพบว่าพฤติกรรมการพนันจะถูกกระตุ้นเร้าโดยกลุ่มเพื่อนอย่างมาก (อ้างถึงใน จรรยา กล่าวสุนทร 2540: 39-40) และผลการวิจัยของคกริช เล็กศรีนาค, (2555) ที่พบว่าปัจจัยปัจจัยด้านสังคมส่งผลต่อการเล่นพนันอยู่ในระดับมากที่สุดคือ การมีเพื่อนเล่นพนัน อันส่งผลให้การเล่นพนัน ของเด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงสูงในการพัฒนาไปเป็นนักพนันในวัยทำงานและผู้สูงอายุต่อไป (Martin and other, 2014)

2. ความชุกของการเล่นการพนันประเภทต่างๆ ความชุกในการเล่นการพนันของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ที่พบจากแบบสอบถาม พบว่ามีความชุกร้อยละ 17.5 ส่วนการส่ง

ข้อความชิงโชค มีความชुर้อยละ 18.8 ความถี่และจำนวนเงินที่เล่นพบว่ากลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี เล่นเกม/การพนันออนไลน์ทุกวัน โดยใช้ช่วงเวลาเลิกเรียน ระยะเวลาในการเล่นอย่างน้อยประมาณ 1-2 ชั่วโมง ถึง 4-5 ชั่วโมง เล่นนานสุดต่อเนื่อง 2-3 วันโดยไม่นอน ความถี่ของการส่งข้อความชิงโชค พบว่า ส่งทุกวันมากที่สุดร้อยละ 61.5-94.8 ปัจจัยที่ทำให้เล่นส่วนใหญ่ คือ เพื่อนชวนและเล่นตามกระแสเพื่อให้ได้การยอมรับจากเพื่อน ส่วนพฤติกรรมและปัจจัยที่ส่งผลต่อการส่งข้อความสั้นเพื่อชิงโชคหรือลุ้นรางวัล ผลการศึกษาพบว่าผู้กลุ่มตัวอย่างส่งข้อความชิงโชคเพราะต้องการรางวัล ไม่ต้องการเสียสิทธิ์และเห็นคนอื่นได้ก็อยากได้บ้าง ข้อค้นพบดังกล่าวได้รับการยืนยันจากผลการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม โดยผู้ให้ข้อมูลกล่าวว่าเล่นเกม/การพนันออนไลน์ทุกวันโดยใช้ช่วงเวลาเลิกเรียน ระยะเวลาในการเล่นอย่างน้อยประมาณ 1-2 ชั่วโมง ถึง 4-5 ชั่วโมง เล่นนานสุดต่อเนื่อง 2-3 วันโดยไม่นอน ส่วนใหญ่เริ่มเล่นในระดับประถมศึกษา ปัจจัยที่ทำให้เล่นส่วนใหญ่ คือ เพื่อนชวนและเล่นตามกระแสเพื่อให้ได้การยอมรับจากเพื่อน รองลงมา คือสนุกตื่นเต้นและหารายได้ ตลอดจนเห็นตัวอย่างความสำเร็จ เช่น ทีมผู้เล่นประเทศไทยเป็นแชมป์โลกเกมฟีฟ่า 3 ถูกราคาปี 2016 ได้รับเงินรางวัลก่อนโตคิดเป็นเงินไทยหลักร้อยล้านบาท ค่าใช้จ่ายในการเล่นประมาณ 20-10,000 บาท การใช้จ่ายสูงสุดในการเติมเงินเพื่อให้ได้โค้ดในการเล่นคือครั้งละ 2,000 บาท เล่นเสียมากที่สุด ประมาณ 8,000 บาท ได้มากที่สุด ประมาณ 30,000 บาท ส่วนคนที่รับว่าติดเกมมี 3 คนและให้ข้อมูลเสริมกันว่า “ตอนเด็กจะติดเกมและใช้เวลาเล่นบ่อยแทบทุกวันและเล่นทั้งวัน บางทีทั้งวันทั้งคืนในช่วงวันหยุด ไม่นอน พออยู่ชั้นปีที่สูงขึ้นการเรียนหนักขึ้นและรับผิดชอบกิจกรรมในมหาวิทยาลัยมากขึ้น อายุมากขึ้นก็เพล่า ๆ ลง” และ คนที่เคยติดเกมออนไลน์อย่างหนัก เสาะเพิ่มว่า “เรียนและกิจกรรมเยอะมากจนสองปีมานี้เลิกเล่นไปเลย” และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่อยู่หอพัก ให้ข้อมูลตรงกันว่า “หอพักที่มีระบบดูแลจะช่วยป้องกันการเล่นเกม/การพนันได้ แต่หอพักลักษณะนี้มักมีค่าเช่าแพงกว่าเช่นกัน” ส่วนรายได้จากการเล่นเกมพนันออนไลน์ มีผู้ให้ข้อมูลคนหนึ่งเล่าว่า “เคยได้หลักหมื่นพอจ่ายค่าลงทะเบียน ได้เยอะเพราะจ่ายเป็นเงินดอลลาร์ผมเลยได้มาเรียนที่นี่”

ข้อค้นพบข้างต้นสอดคล้องกับ พฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ปัจจัยสาเหตุของการเล่นพนัน ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยสาเหตุกับพฤติกรรมการเล่นพนันของเยาวชน ผลลัพธ์ของการเล่นพนันตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นพนันกับผลลัพธ์ของการเล่นพนันของเยาวชนที่ คงกริช เล็กศรีนาค (2555) ศึกษา และพบว่าเยาวชนกลุ่มเป้าหมายร้อยละ 83.5 ยังคงทำการศึกษาอยู่ ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีโดยมีรายได้สูงสุดไม่เกิน 6,000 บาทต่อเดือน และพบว่ากลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 79.8 ได้รับรายได้มากกว่า 2 แหล่งที่มา ส่วนใหญ่ที่มาของรายได้มาจากผู้ปกครอง ส่วนความถี่ในการเล่นพนันก็พบคล้ายกันว่า เยาวชนส่วนใหญ่กว่าร้อยละ 72 เล่นพนันอย่างน้อย 1-3 วันต่อสัปดาห์ ด้านสถานที่หรือ ช่องทางการเล่นพนันของเยาวชน พบว่าร้อยละ 89.8 เล่นที่บ้านเพื่อนหรือที่พักอาศัยของเพื่อน ค่าใช้จ่ายในการเล่นพนันแต่ละครั้ง 1,000-2,000 บาท

ประเด็นปัจจัยที่ทำให้ท่านเล่นการพนันในรูปแบบต่างๆ ดังกล่าว เช่น เล่นเพื่อหารายได้ เล่นเพื่อใช้เวลาว่าง เพื่อนชวนหรือบังคับให้เล่น เล่นเพื่อเสี่ยงดวง เล่นเพื่อความตื่นเต้นท้าทาย ได้ลุ้น เล่นเพราะครอบครัวก็เล่น เล่นเพราะเพื่อนก็เล่น เล่นเพราะคนในครอบครัวที่พิกก็เล่น เล่นมานานแล้วก่อนมาเรียน เล่นเพราะไม่รู้จะสร้างรายได้แบบไหน มีกลุ่มคนเล่น บ่อน หรือแหล่งที่เล่นการพนันในพื้นที่หรือในอินเทอร์เน็ต ผู้ปกครองไม่ค่อยดูแลเอาใจใส่บุตรหลาน บางคนพาลูกไปส่งไว้ที่ร้านเกมเลยให้เงินไว้ด้วย เพื่อคลายเครียด เพื่อความตื่นเต้นท้าทาย เพื่อเสี่ยงดวงและหารายได้ เพื่อไม่ให้ตก

เทิร์นต์ ตรงกับการตั้งข้อสังเกตของ สุพร อภินันท์เวช (2555: 36-37, 43-48) ที่ว่า นิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่ มีประสบการณ์ในการเล่นการพนันเพราะรูปแบบและวิธีการเล่นที่ผู้เล่นต้องร่วมลุ้น ถ้าได้ก็กำไร เสียเงินหรือทรัพย์สินเป็นเดิมพัน สอดคล้องกับบุคลิกที่ชื่นชอบความสนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ ชอบการแข่งขัน ทำทาย ถ้าได้ก็กำไร เจนนำไปสู่ความสนใจทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน สำหรับมูลเหตุที่แท้จริงของปัญหาการพนันในสถาบันอุดมศึกษา คือ ความชอบการเสี่ยงดวงหรือได้ลุ้น สังคิต พิริยะรังสรรค์ (2546: 388-389) ให้เหตุผลไว้ว่าเพราะมีความสอดคล้องในทิศทางเดียวกับผลการวิจัยด้านทัศนคติต่อการเล่นการพนันในหัวข้อ “คนไทย ชอบการเสี่ยงโชคมากที่สุด” ด้วยวิถีชีวิตของคนไทยจำนวนมากเกี่ยวข้องและผูกพันอยู่กับการพนัน ประเภทต่าง ๆ มาเป็นเวลานาน คำว่า “เดิมพัน” “แต้ม ต่อ” “อัตราต่อรอง” จึงเปลี่ยนจากศัพท์พนันเป็นศัพท์คุ้นชิน นำไปสู่พฤติกรรมการเล่นแบบไม่รู้สำนึก โดยปริยาย

3.ผลกระทบจากการเล่นการพนันของนักศึกษาจากเกม/การพนันออนไลน์ ผลกระทบจากเกม/การพนันออนไลน์มีทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยผลจากทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม การจัดกิจกรรมบูรณาการโดยนักศึกษา และกิจกรรมในเวทีปฏิบัติการจัดทำแผนยุทธศาสตร์จังหวัด ยืนยันว่า นักเรียน นักศึกษา ผู้ปกครองและผู้รับผิดชอบในการขับเคลื่อนนโยบายการป้องกันนักพนันออนไลน์หน้าใหม่ในภาคราชการและสถานศึกษาตระหนักว่า เกม/การพนันมีทั้งด้านบวกและด้านลบ ด้านบวกมีทั้งด้านเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ สนุกสนาน อารมณ์ดี ทางสังคมมีเพื่อนจากหลายประเทศ ทางสมองเพิ่มพูนความรู้เช่นทางประวัติศาสตร์และทักษะภาษาอังกฤษ การคิด การแก้ไขปัญหา ตลอดจนทำให้มีรายได้จากการขายไอเท็ม รับจ้างเล่นได้เลเวล งานพาร์ทไทม์ในร้านเกมหรือรางวัลจากการชนะเลิศ นอกจากนี้ คือ “โอกาสการเป็นหนี้จากการเล่นออนไลน์โดยการเติมเงินไม่มีไม่เหมือนแทงบอลที่โต๊ะ หรือพนันในบ่อนที่พอเงินหมดก็มีอิม ซึ่งตรงกับข้อค้นพบของกาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์ (2554: 76) และสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่านิสิตนักศึกษาส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกต่อการเล่นการพนัน ผ่านมุมมอง “คนไทยชอบการเสี่ยงโชคมากที่สุด” โดย สังคิต พิริยะรังสรรค์ (2546: 358) ซึ่งได้สรุปว่าสิ่งนี้ชี้ให้เห็นระดับความรุนแรงของปัญหาการ พนันในสถาบันอุดมศึกษาได้ชัดเจน เพราะนิสิตนักศึกษาไม่ได้มองการพนันเป็นเรื่องเลวร้าย แต่เป็นกิจกรรมบันเทิงประเภทหนึ่งที่ได้ร่วมลุ้น ร่วมเสี่ยงโชค ส่วนด้านลบมีเพียงส่วนน้อยที่รับรู้ถึงผลเสียที่มีต่อสุขภาพกาย สุขภาพจิต ค่าใช้จ่ายและการใช้ชีวิตในสังคม และเพียง 2-3 คน ที่ระบุถึงผลเสีย เช่น เสียสุขภาพ พักผ่อนน้อย ไม่เต็มกับการเรียน ไม่มีเวลาให้ครอบครัว มีความสามารถในการทำงานน้อยลงเสียสุขภาพจิต หัวร้อน และยกตัวอย่างผลกระทบต่อการคบเพื่อนและการเรียนของเพื่อนที่ติดเกม/การพนัน ว่า “หงุดหงิด ใจร้อน รออะไรนาน ๆ ไม่ได้” และ “เพื่อนขาดเรียนบ่อย ชอบเล่นมือถือเวลาเรียน” โดยส่วนใหญ่จะกล่าวคล้ายคลึงกันว่า “เพิ่งทราบถึงความร้ายแรงของภัยและผลกระทบในวงกว้างของการติดเกม/การพนันออนไลน์ในการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้” สอดคล้องกับกาญจน์ภา พงศ์พนรัตน์ (2554:76) ที่พบว่า การที่นิสิตนักศึกษามีทัศนคติต่อการพนันว่า “ไม่มีใครประสบความสำเร็จได้จากการพนัน” และ “การพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี เพราะจะนำความเดือดร้อนมาสู่ตนเองและครอบครัว” รวมถึง “ไม่ใช่เรื่องง่ายเลยที่จะได้เงิน จากการพนัน” หากวิเคราะห์ความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังจะพบคำตอบที่น่าสนใจ นั่นคือ แม้นิสิตนักศึกษาจะรู้ว่าไม่มีใครประสบความสำเร็จได้จากการพนันและการพนันเป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่พวกเขาก็เลือกที่จะเสี่ยงโชคกับกิจกรรมการพนันต่อไปไม่เพียงการพนันจะส่งผลกระทบต่อสังคมไทยโดยรวมเท่านั้น แต่การพนันยังเป็น มูลเหตุที่นำไปสู่ปัญหาเด็กและเยาวชนตามมา ผลกระทบที่สำคัญในมหาวิทยาลัยจากการวิจัย

โครงการนี้ คือ การเกิดเครือข่ายนักศึกษาร่วมจัดกิจกรรมในโครงการลดผลกระทบจากการพนันในกลุ่มนักเรียนนักศึกษา ซึ่งประกอบด้วยนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เอกภาษาอังกฤษ ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการเขียน 3 จำนวน 20 คนเรียนรู้การเขียนข้อเสนอและการเขียนรายงานโครงการพัฒนาสังคมเป็นภาษาอังกฤษจากการลงมือปฏิบัติโดยถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยนี้ ซึ่งหลังจากจัดนิทรรศการและได้ร่างแผนยุทธศาสตร์จังหวัด 3 ปี ในวันที่ 9 มกราคม 2561 แล้วนักศึกษาได้สะท้อนว่าเกิดการเรียนรู้และได้บูรณาการงานกิจกรรมกับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ใช้ได้จริง มีการเรียนรู้การทำงานวิจัยร่วมกับคณาจารย์จากคณะต่างๆ ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมในการเรียนทำวิจัยในปีที่ 4 คณาจารย์แสดงความเห็นร่วมกันว่าการทำางานร่วมกันผ่านกระบวนการวิจัยในลักษณะนี้เป็นการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และยังมีข้อเสนอแนะจากนักศึกษาว่าอยากให้มีมหาวิทยาลัยจัดแข่งขันเกมออนไลน์อย่างเป็นทางการ กิจกรรมทางปัญญาให้รู้ทันเกมการพนันระดับชาติ ต่อมาในภาคเรียนที่ 1/2561 นักศึกษากลุ่มนี้จำนวน 15 คน ร่วมกับเพื่อนนักศึกษาอีก 10 คนได้ดำเนินโครงการวิจัยกระบวนการมีส่วนร่วมกับสมาชิกสโมสรนักศึกษา 5 คณะ คือ คณะเกษตรศาสตร์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะบริหารธุรกิจ และคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในการผลักดันการลดผลกระทบจากการพนันในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีผ่านการจัดการแข่งขันกีฬา E-sport เพื่อเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกสโมสรนักศึกษา การจัดทำเว็บเพื่อให้ข้อมูลความรู้ความเข้าใจเรื่อง E-Sport ในมิติต่างๆ การฝึกจัดการแข่งขันกีฬา E-Sport การจัดตั้งชุมชน และการจัดเสวนาเรื่องกีฬา E-Sport กับการสร้างสุขภาวะของคนรุ่นใหม่ โดยใช้ประเด็นการสร้างสุขภาวะคนรุ่นใหม่เป็นประเด็นกลางๆชวนให้สนทนา เพื่อใช้ข้อมูลของวิทยากร ไปใช้ในการหาวิธีว่าด้วยการพัฒนามาตรการและความร่วมมือในการพัฒนา E-Sport รวมถึงการป้องกันนักพนันหน้าใหม่ โดยเชิญ คุณธาม เชื้อสถาปนศิริ ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ (นักวิชาการอิสระ) คุณวิสุทธิ เหมือนแดง ผู้จัดการทีมสโมสร LYNX E-sport และ อาจารย์ ดร.ชญาดา ดานวงศ์ คณะทำงานโครงการเครือข่ายป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในและรอบสถานศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี เป็นวิทยากร และมีการสรุปผลในรูปแบบโปสเตอร์ ในวันที่ 26 ตุลาคม 2561 โดยได้รับการสนับสนุนทุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพผ่านมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ และพี่เลี้ยงกลยุธยามีตรจากมูลนิธิสถาบันการวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน ซึ่งถือว่าการเคลื่อนไหวในการลดผลกระทบจากการพนันออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในและรอบสถานศึกษาจังหวัดอุบลราชธานีอย่างต่อเนื่อง (ภาคผนวก ค)

ผลกระทบระดับจังหวัด เนื่องจาก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ โดยผ่านทางมูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติและมูลนิธิสถาบันการวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอีสาน ขอให้สถาบันการศึกษาในจังหวัดอุบลราชธานี 3 แห่ง คือ โรงเรียนพิบูลมังสาหาร มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี และมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีทำการศึกษาข้อมูลสถานการณ์และผลกระทบการพนัน การพนันออนไลน์และการส่งเสริมการขายด้วยวิธีการเสี่ยงโชคเพื่อเป็นข้อมูลตั้งต้นในการจัดการความรู้และสู่การจัดทำแผนยุทธศาสตร์เพื่อป้องกันและลดผลกระทบจากการเล่นการพนันในเยาวชนในสถานศึกษาระดับต่างๆ ในอนาคต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ซึ่งเป็นเครือข่ายกลไกการขับเคลื่อนการลดผลกระทบจากการพนันในกลุ่มนักเรียนนักศึกษา ทำหน้าที่เป็นเจ้าภาพเชิญชวนองค์กรภาคีหน่วยงานภาครัฐ ประชาชน และการศึกษาร่วมเวทีปฏิบัติการจัดทำร่างแผนยุทธศาสตร์จังหวัด 3 ปี ในวันที่ 9 มกราคม 2561 และได้ร่างแผนยุทธศาสตร์จังหวัด 3 ปี และเป็น

1 ใน 5 เครือข่ายกลุ่มพื้นที่อีสานใต้ประกอบด้วย 5 จังหวัด คืออุบลราชธานี อำนาจเจริญ ศรีสะเกษ สุรินทร์ ในการนำร่องยุทธศาสตร์ฯ ดังกล่าวยื่นต่อจังหวัดอุบลราชธานีผ่านเวทีสมัชชาจังหวัดที่จะจัดขึ้นในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2561 และข้อมูลในการวิจัยก็จะนำไปรวมระดับเครือข่ายกลุ่มพื้นที่อีสานใต้ และไปสู่ระดับประเทศต่อไป (ภาคผนวก ง)

4. แนวทางในการป้องกันนักพนันหน้าใหม่ และลดผลกระทบ จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และสนทนากลุ่มผู้ให้ข้อมูลเห็นว่ามาตรการทางสังคม หอพักไม่ได้ผล โดยให้เหตุผลว่าเป็นวัฒนธรรมอีสาน “ตามงานศพ โครงการงานบุญปลอดเหล้าและการพนันยังไม่ได้ผล” และหอพักดี ๆ ราคาแพง มีมาตรการเข้ม หากพบ/มีผู้ร้องเรียนเขาไม่ให้อยู่ต่อเลย แต่ยังมันน้อย ส่วนใหญ่ไม่มีการกวดขันเรื่องนี้ แต่การบังคับใช้กฎหมายมีบังคับยกตัวอย่างร้านเกมทั่วไปมีกฎหมาย ควบคุมและการสุ่มตรวจ เช่น ก่อนบ่าย 2 ห้ามต่ำกว่าอายุ 15 เข้า หลัง 2 ทุ่ม ห้ามต่ำกว่า 20 แต่การทำตามก็แล้วแต่เส้น ส่วนร้านเกมแฟรนไชส์จะซีเรียสมากเพราะถ้าผิดจะถูกปิดทุกสาขา เราที่เคยทำงานพาร์ตไทม์ก็ไม่ปล่อย เพราะไม่คุ้มถ้าถูกปิดเดียวไม่มีงานทำ สำหรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมคืออยากให้มหาวิทยาลัยจัดแข่งขัน เกมออนไลน์อย่างเป็นทางการ ส่งเสริมกันอย่างสร้างสรรค์ ให้สามารถทำเป็นอาชีพได้เลย กิจกรรมทางปัญญาให้รู้ทัน เกมการพนันระดับชาติให้ทำเป็นทางการ การควบคุม web site การพนัน ให้ทำแบบถูกกฎหมาย จ่ายภาษีและมีระบบกลไกควบคุมเป็นต้น อนึ่ง ในยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนดังเช่น ปัจจุบัน การสื่อสารผ่านสื่อใหม่อย่าง อินเทอร์เน็ตนับเป็นตัวเชื่อมสำคัญที่ลดข้อจำกัดด้านระยะทาง ระหว่างผู้เล่นการพนันกับผู้ให้บริการ โดยผู้เล่นจะรับทราบข้อมูลข่าวสารและเข้าถึงเกมพนันออนไลน์ ได้ตลอดเวลา อีกทั้งสามารถเล่นผ่านเว็บไซต์โทรศัพท์มือถือ เฟสบุ๊ค หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ซึ่งยากต่อการติดตามควบคุม และนั่นย่อมหมายถึงการเปิดโอกาสให้เยาวชนหรือวัยรุ่นมี โอกาสเข้าถึงการพนันรูปแบบนี้ง่ายขึ้น ไพศาล ลิ้มสถิตย์ (2555: 7) จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องควรหันมาสนใจวางแผน รวมทั้ง ยุทธศาสตร์ต่างๆ เพื่อลดการเสี่ยงโชคและเล่นการพนันออนไลน์ของนักศึกษา ซึ่งจะสามารถตัดวงจรการเพาะบ่มนักพนันรุ่นใหม่ได้ในที่สุดจะเห็นได้ว่า ภาครัฐ คือหน่วยงานของรัฐเป็นกลไกที่สำคัญอย่างมากในการจัดการปัญหาการพนัน ทั้งหลาย รัฐมักจะใช้นโยบายและกฎหมายเป็นเครื่องมือสำคัญในการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากธุรกิจ พนัน จากกรณีศึกษาในต่างประเทศพบว่า หน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการควบคุมหรือกำกับดูแล ธุรกิจพนันที่ได้ผลนั้น จะต้องเป็นการทำงานในเชิงรุกและสามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างทันที่ทันที่ กล่าวคือมีการกำหนดหน่วยงานหรือองค์กรที่ทำหน้าที่บังคับใช้กฎหมายไว้อย่างชัดเจน และต้องทำงานประสานงานกับหน่วยงานอื่น ๆ รวมถึงภาคธุรกิจ องค์กรพัฒนาเอกชน หรือเครือข่ายนักวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การจัดการปัญหาการพนันบรรลุผลได้คือ จะต้องมีการกำหนดหน้าที่ ควบคุมหรือกำกับดูแลธุรกิจพนันที่มีความเป็นอิสระในระดับหนึ่ง มีธรรมาภิบาล ไม่ถูกแทรกแซงจากกลุ่ม ผู้ประกอบการธุรกิจพนันหรือกลุ่มผู้ที่มีส่วนได้เสีย ตัวอย่างเช่น ขึ้นตอนการอนุญาตให้ประกอบธุรกิจพนันจะถูกตรวจสอบได้และมีความเข้มงวดมาก มีมาตรการเฝ้าระวัง และมีบทลงโทษผู้ประกอบการที่ทำผิดเงื่อนไขตามใบอนุญาต กาญจน์นภา พงศ์พนรัตน์ (2554: 94)

ผลจากแบบสอบถามในการศึกษาครั้งนี้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 98.9 มีการใช้สารเสพติด เช่น ยาบ้า กัญชา กระเทียม ยาไอซ์ ยาเค ในปัจจุบัน นานๆ หลายเดือนต่อครั้งขึ้นอยู่กับโอกาส และ ร้อยละ 42.0 มีการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในปัจจุบัน นานๆ หลายเดือนต่อครั้งขึ้นอยู่กับโอกาสประเด็นนี้ทำให้ความสนใจอย่างยิ่งในการป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันในหมู่

นักเรียนนักศึกษา ทั้งนี้ ประเด็นนี้เป็นหนึ่งในข้อเสนอแนะจากการประมวลผลงานวิจัยและบทความเกี่ยวกับการพนันในเยาวชน 9-21 ปี ของ Pike and other (2010) กล่าว คือ 1) ควรที่จะให้ความสนใจมากขึ้นในการพัฒนาและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจหรือเกณฑ์การวินิจฉัยในการประเมินปัญหาการพนันวัยรุ่น 2) ควรที่จะเริ่มต้นในการพัฒนาและตรวจสอบมาตรการป้องกันการเล่นการพนันมากขึ้นหรือกลยุทธ์การแทรกแซง 3) ควรจะมีการตรวจสอบประเด็นร่วมจากการเล่นการพนัน อาทิ การละเมิดแอลกอฮอล์ แต่ยักรวมถึงพฤติกรรมอื่น ๆ เช่น กิจกรรมทางเพศ และ 4) ให้ความสนใจมากขึ้นด้านความแตกต่างทางเชื้อชาติและชาติพันธุ์ในการศึกษาของการเล่นการพนันวัยรุ่น ส่วนแนวทางสำหรับป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันอาจดำเนินการตามกฎหมาย แนวคิดการสนับสนุนทางสังคม ของ House (อ้างใน อีระ สันเดชาธิกร 2554) ที่ได้จัดแบ่งประเภทของการสนับสนุนทางสังคมเป็นด้านต่างๆ ดังนี้ 1) การสนับสนุนด้านอารมณ์ หมายถึง ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ การดูแลเอาใจใส่ การให้กำลังใจ การแสดงความรักความผูกพันต่อการยอมรับนับถือและเห็นคุณค่าระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้อง 2) การสนับสนุนด้านการประเมิน เปรียบเทียบ หมายถึง การได้รับข้อมูลย้อนกลับ การเห็นพ้อง และการให้การยอมรับพฤติกรรมผู้อื่น เพื่อนำไปใช้ประเมินตนเอง ซึ่งทำให้เกิดความมั่นใจและทำให้รู้สึก เปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นได้ 3) การสนับสนุนด้านข้อมูลข่าวสาร หมายถึง การให้ข้อมูล การตัดเตือน การให้คำปรึกษาที่สามารถ นำไปใช้ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากภาวะการณ์นั้น ๆ ได้ 4) การสนับสนุนด้านสิ่งของหรือบริการ หมายถึง การช่วยเหลือในรูปของวัสดุสิ่งของ เวลา เงิน แรงงาน และสอดคล้องกับ Casey. D. M., et al, (2011) ที่พบว่า วัยรุ่นชายที่เล่นการพนันเป็นมีความขัดแย้งในครอบครัวของพวกเขา และมีแนวโน้มที่จะมียาเสพติดที่เข้าร่วมถึงการมีเพื่อนร่วมงานที่เล่นการพนัน และเมื่อเปรียบเทียบกับวัยรุ่นหญิงที่ไม่ได้เล่นการพนันและเล่นการพนัน วัยรุ่นหญิงมีความสนใจอยากลองมากขึ้นและเพื่อท้าทาย กฎหมาย อย่างไรก็ตามก็ศาสนาถือเป็นปัจจัยป้องกันการมีส่วนร่วมในการเล่นการพนันทั้งหญิงและชาย

ข้อเสนอแนะ

จากผลสำเร็จของงานวิจัยนี้ คณะนักวิจัยได้จัดทำข้อเสนอแนะต่อผู้เกี่ยวข้อง ดังนี้

5.3.1. ถึงผู้จัดทำนโยบาย ระดับสาขา/คณะ/มหาวิทยาลัย ควรจัดทำกฎระเบียบและแนวปฏิบัติที่เอื้อ และสนับสนุนให้อาจารย์ในมหาวิทยาลัยจากต่างคณะมาทำงานร่วมกัน/มีเครือข่ายนักศึกษาที่ตื่นรู้ในเรื่องผลกระทบจากการพนันออนไลน์ และการซื้อสินค้าที่ใช้การชิงโชคเป็นเครื่องมือนี้ ซึ่งรวมเรียกว่า มีการตระหนักถึงปัญหาตื่นรู้ปัญหาสังคม/ปัญหาที่จะเกิดกับตนและเพื่อน/การตื่นรู้ของนักศึกษา ผลกระทบที่คนเข้ามาร่วม มีนักวิจัย/นักศึกษา/เจ้าหน้าที่ ถือว่าได้เรียนรู้การเขียนโครงการ

5.3.2. ผู้บริหารระดับจังหวัดควรสนับสนุนให้มีการทำงานป้องกันและลดผลกระทบจากการพนันในเด็กและเยาวชนเชิงรุกแบบเครือข่ายซึ่งมีทั้งภายในมหาวิทยาลัย/คณะ/สาขา และระหว่างองค์กร ภาครัฐ ภาคธุรกิจและภาคประชาชน มีการเชื่อมประสานความร่วมมือข้ามจังหวัด มีกระบวนการปรับปรุงหลังจบโครงการและมีโครงการต่อเนื่อง เกิดกิจกรรมร่วมกัน/รู้จักกัน มีการสร้างความน่าเชื่อถือในเครือข่ายด้วยกัน

รายการอ้างอิง

- กาญจน์นภา พงศ์พนรัตน์. (2554). เยาวชนกับการพนัน ปัจจัยเสี่ยง ความเปราะบางและผลกระทบทางสังคม : ศูนย์ศึกษาปัญหาการพนัน
- พิจิตรา ศุภสวัสดิ์กุล. (2555). การพนันออนไลน์ บททดสอบครั้งใหม่ของสังคมไทย. จุลสารทันเกม. 2, 6-7
- ไพศาล ลิ้มสถิตย์. รายงานวิจัยโครงการ การพนันออนไลน์ การทายผลฟุตบอล การเล่นเกมออนไลน์ : ปัญหาในการปรับใช้ พ.ร.บ.การพนัน พ.ศ. 2478 . รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการจัดการ ความรู้เพื่อขับเคลื่อนสังคมปลอดพนัน มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ ,2555.
- วิชญ์ วงศ์สินศิริกุล.(2554).รายงานวิจัยโครงการ เกมพนันออนไลน์: หายนะเกมพนันที่ต้องควบคุม สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ(สสส.)
- สังิตต พิริยะรังสรรค์ และคณะ. (2546) *เศรษฐกิจการพนัน: ทางเลือกเชิงนโยบาย*, กรุงเทพฯ: สำนักงานสลาก กินแบ่งรัฐบาล เดือนมีนาคม.
- เสริน ปุณณะหิตานนท์ และคณะ. (2531). การศึกษาแนวความคิดและพฤติกรรมเกี่ยวกับการพนันของเด็ก และเยาวชน. สำนักนายกรัฐมนตรี, กรุงเทพฯ.
- Aasved, M. (2003). The sociology of gambling. Springfield Ill: Charles C. Thomas.
- Hardoon, K.K. & Derevensky, J.L. (2006). Child and adolescent gambling behavior: Current knowlegde. Clinical sciences psychology ans psychiatry, 7, 201–213.
- Winters, K.C., Stingsfield, R.D., Botzt, A. & Anderson, N. (2002). A prospective study youth gambling behavior. Psychology of addictive behaviors, 16, 3–9.
- Allen, R. and Santrock, J.w. *Psychology ๘ The Contexts of Behavior*. United state of America : Wm. c.